Ад в наследство

Конспективное изложение книги

Составитель:
Егор Мельников

Создатели

Авторы текста: Мэтью Макфарланд, Филамена Янг, Эрис Завадски
Разработчик: Мэтью Макфарланд
Редактор: Мишель Лайонс-Макфарланд
Арт-директор: Майк Чейни
Дизайн книги: Майк Чейни
Креативный директор: Ричард Томас
Внутренние иллюстрации: Эндрю Трабболд
Передняя обложка: Эндрю Трабболд

Глава первая:
Дьявольские отродья

Будем откровенны: мы не планировали писать эту книгу. Архетипичная роль полудемонов в **Demon: the Descent** ограничивалась лишь врезкой “Маленькие чудовища” в основной книге правил. На этом их официальное представление в Мире Тьмы должно было завершиться.

Тем не менее, среди поклонников сеттинга эта врезка вызвала настоящий ажиотаж. Постепенно становилось всё более очевидно, что теперь мы просто обязаны рассказать о потомках демонов в Мире Тьмы.

И мы с удовольствием предлагаем вам результаты своей работы.

Бесовское семя

Когда демон присоединяется к человеческой расе, он принимает всё, что готова ему предложить сама жизнь человека. Как ангел он был “человеком” только в той степени, в которой это способствовало его службе на Бога-машину, однако как демон он воплощает всё лучшее, худшее и даже *сложное*, что встречается в человеческой жизни. Одним из этих аспектов становится и возможность обзаводиться потомством.

Для лучшего понимания следует подчеркнуть: полудемоны не соответствуют архетипу “детей Сатаны” в том смысле, что в сеттинге **Demon: the Descent** Сатаны просто не существует. Эта игра повествует об ангелах, сбежавших от своего ненавистного Бога к человеческому роду. Во многом их дети воплощают тот же образ, что и дети политических беженцев или раскрытых шпионов в реальном мире.

Думаете, это снижает уровень напряжения? Подумайте ещё раз. Родители полудемонов постоянно должны держать их на расстоянии вытянутой руки, уходить из семей на длительные периоды времени, а порой и вовсе исчезать из этого мира (сжигая или утрачивая Прикрытия).

Это важно упомянуть именно потому, что наследники демонов по своей сути не воплощают идеи зла и проклятий. В их случае конфликт возникает потому, что они с самого детства учатся жить в тайне от простых смертных. Практически все чудовища Мира Тьмы вырабатывают привычку поддерживать анонимность уже во взрослом возрасте. Но потомки демонов вынуждены скрываться от ангелов, стигматиков и других агентов Бога-машины, которые видят в детях Мятежных возможность добраться до самих демонов.

Бесовская кровь

Некоторые из Мятежных с гордостью заявляют, что они отринули пагубные идеалы Бога-машины и добровольно приняли тяготы человеческой жизни. Конечно, не каждый демон чувствует сильную эмоциональную связь с людьми. Многим из них интересны отдельные личности, но безразличны судьбы человечества в целом. Другие презирают людей – хотя и не сильнее, чем большинство самих смертных. Но только самые горделивые делают вид, что они не зависят от людей хотя бы в том смысле, что смертные помогают им жить в относительной безопасности от слуг Бога-машины. До тех пор, пока демоны скрываются в смертной плоти, у них нет иного выбора, кроме как слиться со своей человеческой жизнью.

Но как беглецы из мира Великой машины обзаводятся потомством? Безусловно, здесь можно было бы задать и другой вопрос: зачем демону вообще рисковать созданием полудемона? Однако стоит заметить, что большинству Мятежных неизвестно о существовании полудемонов, и у Падшего ангела, решившего зачать или родить ребёнка, нет никаких оснований ожидать появления аномальной сущности. Поэтому второй вопрос отпадает сам собой в силу недостаточной информированности самих демонов.

Что касается первого, то наиболее распространёнными причинами для создания потомства служат несколько следующих:

Беспечность. Прикрытия реальны – а это значит, что удовольствия плоти прекрасно знакомы и демонам. Чересчур увлёкшись удовлетворением своих сексуальных потребностей, демон может столкнуться с непредвиденными результатами.

Привязанность. Некоторые ангелы Пали из-за любви к определённому человеку. Поэтому нет ничего удивительного в том, что они решили осесть в одном месте и обзавестись семьёй. Другие демоны рассматривают Сошествие как духовный поиск, который не требует всепоглощающей преданности Великой машине – и когда им представляется шанс на обретение нормальной жизни, они его не отвергают.

Паранойя. Многие демоны опасаются, что они привлекут внимание Бога-машины, если не будут действовать как обычные люди всегда, когда это возможно – даже если это означает следование американской мечте о доме, собаке и паре-тройке детей. Несмотря на свою репутацию скрытных одиночек, многие Инквизиторы приступают к семейной жизни по этой самой причине.

Сделка. Сказки о смертных, продавших своего первенца в обмен на деньги или здоровье, тоже имеют под собой некоторые основания. Человек не может продать душу своего ребёнка, однако он может предложить родительские права. Некоторые демоны даже покупают детей, которые ещё не родились. Примечательно, что заключение такой сделки автоматически превращает ребёнка в Исчадие.

Исчадия

Исчадия рождаются в результате совокупления демона и человека – или, как это было отмечено буквально одним предложением выше, в итоге заключенной сделки. Исчадия рождаются стигматиками, что наделяет их Мистическим чутьём на Бога-машину в качестве Преимущества наряду с одним мелким Сбоем. Демоническая родословная позволяет им прибегать к Уловкам, хотя, в отличие от Мятежных, они и не обладают полным контролем над этими силами.

Большинство из них обнаруживают эти способности в детстве или подростковом возрасте. Несмотря на то, что они не в состоянии получать Эфир подобно своим родителям (например, через принятие демонического облика, которым они просто не обладают), некоторые Исчадия разрабатывают собственные методы управления окружающим миром. Фактически они учатся находить те же лазейки в законах вселенной, которые известны демонам с самого начала.

Латенты

Исчадия, сумевшие дожить до зрелого возраста, иногда начинают жить относительно нормальной жизнью и обзаводятся собственными детьми. Большинство их потомков рождаются Латентами. У этих наследников Ада нет никаких необычных способностей, однако они по-прежнему несут в себе кровь своих демонических предков, передавая их даже собственным детям и внукам.

Почти во всех отношениях Латент представляет собой обычного человека, хотя у него всегда остаётся чуть больше шансов приобрести мистические способности, чем у большинства других смертных. В частности, он обладает Мистическим чутьём на Бога-машину в качестве Преимущества. В то же время, любое событие, которое могло бы превратить смертного в стигматика, вместо этого превращает Латента в Исчадие.

Если два Латента обзаводятся своими детьми, у них появляется небольшой шанс родить Исчадие.

Фракталы

В математике фрактал представляет собой единицу, которая идентична или практически идентична сама себе на всех уровнях. Демоны вкладывают в это слово немного иное значение. На их жаргоне Фракталы представляют собой потомков двух демонов.

Все Фракталы без исключений рождаются стигматиками. Кроме того, они с первых дней жизни обладают внутренним пониманием одной или даже нескольких Уловок, способны видеть истинный облик своих родителей и, как правило, имеют несколько других врождённых талантов, которые либо имитируют возможности их родителей, либо позволяют им обретать новые сверхчеловеческие способности.

Как и другие потомки демонов, Фракталы могут похвастаться Мистическим чутьём на Бога-машину.

Вопреки упрощённому определению "Фракталы – потомки двух демонов", некоторые из них рождаются от двух Фракталов, от демона и Фрактала или от демона и Исчадия. Просто *как правило* появление Фрактала в мире становится результатом совместной жизни двоих Мятежных.

Инфернальные семьи

В зависимости от конкретного демона, даже сам факт появления ребёнка в его семье может стать причиной для подрыва его Прикрытия. Как бы то ни было, демон должен решить, как защитить своего ребёнка, не забывая при этом о собственной безопасности. Ангелы не испытывают угрызений совести, даже используя против демона его любовь к семье. Другие враги также могут усложнять жизнь ребёнку или открыто ставить её под угрозу, стараясь выманить демона. Наконец, некоторые оккультные группы специально похищают наследников Ада, чтобы использовать их способности в своих целях – или принести их в жертву своим богам.

Стоит ли удивляться, что некоторые демоны дистанцируются от своих детей. Они имитируют свою гибель, уничтожая старое Прикрытие и порой даже создавая новое, чтобы усыновить потомка. Многие демоны считают, что сама связь ребёнка с их личностью представляет огромную опасность для них обоих.

Другие демоны создают отдельное Прикрытие для зачатия и последующего воспитания ребёнка, полностью избегая в нём совершения нечеловеческих действий. Более редкие представители коллектива Мятежных открыто рассказывают детям о своей истинной сущности. Они подчёркивают важность сохранения анонимности, обучая ребёнка держать язык за зубами и использовать в своих целях неверие смертных в детские фантазии. Это почти всегда означает, что они открывают свою великую тайну и второму родителю, хотя это бывает даже опаснее, чем говорить правду ребёнку.

Некоторые из этих демонов специально препятствуют проявлению сверхспособностей у своих отпрысков в надежде предотвратить случаи, в которых их потомок продемонстрирует нечеловеческую силу или знания, которыми просто не может обладать ребёнок.

Другие, напротив, поощряют своих детей на освоение внутренних сил – например, в качестве средства самообороны или способа сделать их более полезными для самих демонов. Наконец, самые осторожные иногда образуют с другими Падшими ангелами особые сети, полностью ориентированные на поддержание семейных отношений.

Трудности с Прикрытием

Беременность часто становится большим испытанием как для человека, так и для демона. По счастью, смена Прикрытия и переход в демонический облик не вредит развитию плода, поскольку квантовая природа Мятежных распространяет состояние беременности на все воплощения демона.

Тем не менее, эта экзистенциальная нестабильность может работать против демона. Смена обличья во время беременности (даже если демон не носит плод в себе, а лишь зачал его в смертной женщине или теле другого демона) может либо ослабить самого персонажа, либо негативно сказаться на развитии плода.

Подумайте о наложении следующих Состояний на персонажей, дети которых ещё не родились.

Замкнутое Прикрытие: Неродившийся ребенок выступает в качестве “стороннего наблюдателя”, который мешает демону сменять обличье. Если вы накладываете это Состояние на персонажа в пределах сцены, то до её окончания демон испытывает необъяснимую тягу к сохранению текущего Прикрытия. Он получает Веху каждый раз, когда смена Прикрытия или переход в демонический облик могли бы принести ему явную выгоду, однако персонаж отказывается от неё ради спокойствия плода.

Беззвучное Оглашение: Уничтожение Прикрытия в ходе Оглашения создало бы немыслимый парадокс – нерождённого ребенка, у которого нет ни матери, ни отца. Припишите себе Веху, когда вы объявляете Оглашение. В этом случае демон обнаруживает, что, к собственному ужасу, он не способен перейти в это состояние мощи. При этом его Прикрытие падает на единицу (однако не ниже первого уровня, поскольку это противоречило бы духу самого Состояния).

Несочетаемость: Плод не может существовать, если один из его родителей утрачивает Прикрытие, начавшее процесс беременности. Если Прикрытие такого демона падает до 0 (в результате проваленной проверки или Оглашения), ребёнок попросту исчезает. Взамен игрок получает Веху.

Относительное родительство: Ещё не родившийся ребёнок существует в квантовом пространстве и *может* пережить уничтожение Прикрытия. Тем не менее, в этом случае он автоматически переносит беременность на новое Прикрытие демона. Игрок получает Веху каждый раз, когда “внезапная беременность” его нового тела вызывает у окружающих недоверие и вопросы.

Квантовая беременность: Аналогичным образом, ребёнок может расти в утробе сразу всех женских Прикрытий демона, а когда персонаж переходит в мужские тела, все его сексуальные партнёры также оказываются беременны. Игрок получает Веху, когда этот парадокс начинает вызывать недоверие смертных.

Невозможная беременность: Если демон утрачивает женское Прикрытие, в котором он вынашивал плод, ребёнок может непостижимым образом оказаться в теле его мужского Прикрытия. Как правило, это означает, что по мере приближения к девятому месяцу беременности живот демона будет только уменьшаться, пока эти “антибеременность” не сойдёт на нет. Тем не менее, вы вольны предложить и другие итоги. Демон получает Веху каждый раз, когда это Состояние вызывает у него неприятности.

Кровные узы: Это Состояние уникально в том отношении, что его можно накладывать как на демона, только вынашивающего ребёнка, так и на полноправного родителя, уже воспитывающего своего отпрыска. Когда такой демон проваливает бросок на Прикрытие или уничтожает его в порядке Оглашения, ребёнок (рождённый или нет) переходит на новую ступень своего шифра. Подробнее шифры будут рассматриваться далее в этой книге, однако учтите, что Кровные узы не действуют, когда ребёнок обладает Состоянием *Активация*. Так или иначе, всякий раз, когда срабатывают Кровные узы, Веху получает и демон, и его чадо.

Взросление

Только Латенты могут наслаждаться реальным аналогом человеческой жизни. Остальным полудемонам повезло меньше – или, по мнению некоторых из них, несоизмеримо больше.

В шаге от детства: Латенты

Падение, ангелы, Бог-машина и прочие элементы, составляющие повседневную жизнь Мятежного, у большинства Латентов остаются на уровне генетической памяти. Они *могут* узнать правду о мире Бога-машины, став полноценными Исчадиями, однако до этого момента они живут, работают, радуются и горюют, даже не зная тайны собственной крови.

Детство Латентов практически неотличимо от детства большинства нормальных людей. Они просто изучают мир вокруг себя и привыкают к его законам. Разница заключается в том, что, в отличие от простых детей, которым часто приходится выдумывать себе приключения, Латенты буквально живут на пороге тайного мира невидимых повелителей и чудовищ.

Дом, окаянный дом: Исчадия

Раннее детство Исчадия редко бывает столь же безопасным, что и у среднестатистического Латента. Независимо от того, насколько отдалены они могут быть от мира истинных демонов, эхо Падения всё ещё звучит в их крови. Что ещё хуже, для агентов Бога-машины похищения Исчадий – вовсе не редкость. Даже в лучшем случае они попытаются просто связаться с Исчадием и переманить его на свою сторону или убедить передать своим родителям ценное послание. В других случаях ангелы или культисты Бога-машины могут и вовсе попытаться убить Исчадие, чтобы заставить демона принять опрометчивые меры.

Как бы трагично это ни звучало, детство Исчадий редко бывает счастливым. Многие из них с раннего детства знали, подозревали или подсознательно чувствовали, что они вызывают постоянное беспокойство у одного или даже обоих родителей. Нет ничего печальнее момента, когда ребёнок осознаёт, что именно из-за него папа спит по ночам в гостиной, стискивая в пальцах ружьё.

Стоит учитывать, что любые дети – включая Исчадий – отличаются необычайной проницательностью и хорошо чувствуют настроение своих родителей. В то время как другие смертные могут верить в Прикрытие демона, его потомки часто выносят суждения, основанные на мелких деталях и несоответствиях вместо абстрактного “образа” своего родителя. В результате ребёнок может развить более тесную связь с Мятежным, справедливо сделав вывод, что они поддерживают особые отношения, основанные на молчаливом доверии – даже если они никогда об этом не говорят.

Адская колыбельная: Фракталы

Детство Фракталов исполнено фантасмагории. Такой полудемон практически от рождения знает, что в этом мире ничто не реально и всё возможно – было бы желание что-либо изменить. Эти дети почти никогда не ведут себя *уравновешенно*. Их родителям приходится выбиваться из сил, следя за тем, чтобы ребёнок не заморозил их счета в банке простым усилием воли или не заставил всю технику в доме разом сломаться. И если одни делают это случайно, в порядке игры или самозащиты, другие могут использовать свои силы осознанно – в результате капризы или проверки возможностей.

Многие Фракталы вырастают упрямыми и бесстрашными – но далеко не всегда в положительном смысле последнего слова. Фрактал с детства знает, что его мама выглядит

как безглазая леди с кровоточащими крыльями и короной на голове. Фрактал не боится красной кожи и металлических глаз отца. Фрактал не пугается золотых монет, покрывающих оголённые черепа обоих родителей.

Что хуже – а может быть, лучше – всего, Фракталы рождаются с интуитивным знанием Уловок. Умение обходить законы природы кажется им таким же естественным, как умение дышать или прикидывать скорость падения предмета под действием гравитации. До определённого возраста они могут даже не знать, что абсолютное большинство детей не способны доставать из кармана предметы, которых там не было ещё секунду назад, или скачивать информацию прямо из разума собеседника.

Подростки и взрослые

Достигнув подросткового возраста, любые дети – включая демонических отпрысков – переходят в своего рода режим социальных экспериментов. Каждый ехидный вопрос, который подросток задаёт изо дня в день, служит составной частью его обучения. Он может не обладать ни малейшими представлениями о социологии, однако он интуитивно чувствует, что научиться вести себя в новой ситуации можно лишь определяя границы дозволенного.

Основное различие между сознанием ребёнка и подростка заключается в том, что мышление ребёнка обладает безграничном потенциалом: оно может принимать любой объём информации и подстраиваться под каждую новую ситуацию. Дети более непосредственны, чем подростки: им легче переменить своё поведение буквально в считанные секунды. Разум подростка менее гибок. Он замедляется и фиксируется, переходя от постоянной адаптации к использованию уже опробованных моделей.

Именно в этом возрасте Латенты чаще всего сталкиваются со сверхъестественным миром, поскольку видят несоответствие между своим личным опытом и событиями, носящими оккультный характер. По той же самой причине в этот период большинство Фракталов становятся жертвами ангелов, а Исчадия делают выбор между своей человеческой и демонической половиной. Случается так, что, столкнувшись с доказательством существования паранормального мира всего один раз, подросток окончательно понимает, что он больше не может быть ребёнком. Он понимает своё место в этом мире и определяется со своей ролью.

Сироты

Крупные Агентства, активно вербующие стигматиков, узнают о существовании полудемонов чаще других. Эти организации часто разыскивают родителей полудемона и предлагают ему вступить в их Агентство вместе со своим отпрыском – а порой даже *отдать* дитя, не примыкая к Агентству самостоятельно.

Особую категорию полудемонов составляют сироты – наследники демонов, потерявшие или не знающие своих Мятежных родителей. Некоторые из них представляют собой буквальных сирот, поскольку их родителей захватили или убили агенты Бога-машины. Большинство других были просто оставлены на произвол судьбы.

Агентства, разыскивающие сирот, обеспечивают их безопасность и сверхъестественное обучение в целях использования их способностей для защиты от Бога-машины. Вместе с тем, даже эти, казалось бы, альтруистические организации редко занимаются настоящей благотворительностью. Их задача состоит в том, чтобы научить детей выживать – а не подарить им счастливое детство. Иногда членам подобных Агентств даже удаётся превратить обычных Латентов в Исчадий точно так же, как они превращают людей в стигматиков.

Глава вторая:
Ступени развития

Некоторым полудемонам повезло. Они растут, не зная о своём наследии. Они проживают долгие жизни и умирают, даже не понимая, какой чудовищный потенциал носили в себе всё это время. И это трудно назвать упущением. В обмен на своё неведение они получили шанс прожить нормальную жизнь заурядных людей.

Другие, напротив, подолгу исследуют свои возможности и изучают бреши в законах Вселенной. Они осваивают мистические подпрограммы, которые управляют движением земных процессов.

Эта глава посвящена именно тем полудемонам, которые решили использовать своё демоническое наследие – к добру оно или к худу. А для этого следует понимать, какими Преимуществами обладает среднестатистический потомок демонов.

Уникальные Преимущества

С позволения Рассказчика, полудемоны могут приобретать любые Сверхъестественные Преимущества. Кроме того, им доступно несколько уникальных способностей, перечисленных ниже. Предполагается, что большинство полудемонов обладают если не всеми, то хотя бы частью этих характеристик.

Фоновый эфир (• или ••)

Требования: Исчадие или Фрактал

Эффект: Персонаж может черпать Эфир из окружающей среды. Фракталы приобретают это Преимущество за одно очко, Исчадия – за два.

Герой, владеющий этим Преимуществом, всегда может позаимствовать небольшое количество Эфира из окружающей атмосферы. Увы, ни один полудемон не способен пополнять запасы Эфира теми же способами, которые доступны демонам. Более того, он не может накапливать очки Эфира в каких-либо духовых резервах. Такой полудемон именно заимствует Эфир из окружающего мира, чтобы тотчас вложить его в активацию своих сил.

Нередко это приводит к опасным, если даже не катастрофическим последствиям.

Бросок: Выносливость + Оккультизм

Действие: мгновенное

Персонаж получает очко Эфира. Он должен использовать его уже в следующем раунде. Исключительный успех позволяет сохранить этот пункт Эфира до окончания сцены.

Если персонаж находится рядом с демоном, этот бросок получает +2 дайса. Если демон успел развить Примум до шестого или более высокого уровня, бонус повышается до +4. В пределах Инфраструктуры бросок получает ещё +3 дайса. Если персонаж проходит проверку в пределах двух раундов после того, как ангел использовал рядом с ним какой-либо Нумен, персонаж получает +2 дайса.

С другой стороны, если рядом с персонажем нет ни ангелов, ни демонов, проверка проходит со штрафом -1. Если поблизости нет никаких механических приборов (включая простые автомобили), персонаж утрачивает ещё -2 дайса. В отсутствие беспроводных коммуникаций (включая смартфоны и пункты раздачи Wi-Fi) штраф вырастает до -3.

Эфирный запас (••)

Требования: Фрактал, Фоновый эфир

Эффект: Некоторые Фракталы – и только они – способны накапливать незначительные объёмы Эфира. Они обладают максимальным запасом в 5 очков и могут тратить только по одному за раунд. При проверках на сбор Эфира они получают по одному очку за успех (вместо одного-единственного очка). Такие персонажи способны засекать демонов,

ангелов и Эфир по тем же правилам, что и сами демоны (в этом случае считается, что герой обладает первым уровнем Примума).

Знание Инфраструктуры (•• или •••)

Требования: Полудемон

Эффект: Многие полудемоны обладают Преимуществом *Знание Инфраструктуры*, которое позволяет им интуитивно чувствовать общую схему подобных организаций, сообществ и мест.

Фракталы приобретают это Преимущество за два очка. Исчадия и Латенты – за три.

Если персонаж обладает этим Преимуществом, он получает следующие бонусы:

• Полудемон не может потеряться в Инфраструктуре. Он всегда знает, где выход.

• Персонаж знает, что в этом месте полно охранников, включая ангелов. Эти создания не способны застать его врасплох.

• Герой не получает штрафов за использование нетренированных Навыков при использовании механизмов и инструментов Инфраструктуры.

• Потомок демона интуитивно распознаёт стержень Инфраструктуры, когда видит его. Тем не менее, он не способен найти его вслепую. Это преимущество вступает в силу только тогда, когда полудемон уже нашёл стержень своими усилиями.

Инстинктивное избегание (••)

Требования: Полудемон

Эффект: Вместо проверок Интеллекта + Оккультизма попытки избежать внимания Бога-машины требуют от вашего персонажа проверок Сообразительности + Решительности.

Знание языков

Полудемоны не обладают интуитивным знанием всех живых языков, однако они могут похвастаться настоящим талантом к их изучению. Преимущества *Языки* и *Лингвистический дар* работают в их случае несколько иначе, чем в случае с обычными смертными.

Каждое очко *Языка* позволяет герою владеть одним языком на совершенном уровне, а ещё в одном языке разбираться поверхностно. Последнее означает, что проверки Интеллекта + Образования позволяют ему понимать общий смысл или контекст как письменной, так и живой речи.

Каждое очко *Лингвистического дара* позволяет герою поверхностно разбираться в трёх языках (вместо обычных двух).

Идеальная память

Эйдетическая память стоит для полудемонов всего одно очко вместо двух.

Квантовое чутьё (•••)

Требования: Фрактал

Эффект: Полудемоны, приобретшие это Преимущество, могут сделать то, на что не способен почти ни один другой обитатель Мира Тьмы. Они могут поймать демона на лжи.

Бросок: Сообразительность + Самообладание против Прикрытия (или Примума при общении с демоном, пребывающем в истинном облике).

Действие: мгновенное (таким образом, персонаж должен потратить целый раунд посреди диалога, чтобы прислушаться к своему чутью).

В случае успеха персонаж знает, говорит ли демон правду.

Неизвестный (•)

Требования: Исчадие или Фрактал

Эффект: Никто не знает, почему, однако Бог-машина не обратил внимание на рождение вашего персонажа. Он входит в игру без каких-либо Состояний шифра, однако он также не получает Сплетений и знает только одну Уловку.

Мистическое чутьё

Любые потомки демонов обладают Мистическим чутьём на Бога-машину в качестве Преимущества.

Уловки

Уловки могут использовать все полудемоны (включая Латентов, которым, однако, для этого необходимо столкнуться с энергией Бога-машины и стать Исчадиями). Большинство из них видят эти способности не столько как сверхъестественные силы или колдовство, сколько как интуитивную эксплуатацию брешей в законах природы.

Подобно тому, как ребёнок не может объяснить, почему три звука, составляющие слово "кот", означают определённый вид животного, Исчадия и Фракталы просто знают, что они всегда могут найти свою любимую игрушку (используя *Окольцовку*) или угостить школьных товарищей жвачкой, которой ещё секунду назад у них не было (*Всегда под рукой*). Им не нужно думать о том, как и почему это происходит. До определённого возраста они даже не знают, что другие люди не обладают схожими возможностями.

Когда полудемон прибегает к Уловке, вне зависимости от полученных результатов он проходит вторую проверку, используя в качестве запаса дайсов число набранных успехов. Если Уловка окончилась провалом, то запас дайсов сводится к броску на удачу.

Результаты броска

Полный провал: Игрок делает третий бросок, на этот раз – Интеллекта + Оккультизма. Бросок позволяет избежать внимания Бога-машины (или привлекает его в случае провала). Увы, он проходит со штрафом -4. Подробнее этот момент рассмотрен немного ниже.

Провал: Ничего не происходит. Уловка попросту не срабатывает.

Успех: Эффект Уловки близок к задуманному, однако Рассказчик (или сам игрок) вносит в него небольшие изменения, которые меняются от раза к разу. Кроме того, игрок делает бросок на избежание внимания Бога-машины по описанным ниже правилам.

Исключительный успех: Игрок всё так же должен пройти проверку на избежание внимания, однако он полностью контролирует эффект Уловки. В частности, если ему не нравится полученный результат, однако ничего серьёзного ещё не успело произойти, он может просто рассеять Эфир, прекратив действие Уловки.

Внимание Бога-машины

Любая попытка воспользоваться лазейкой в законах Вселенной (иными словами – прибегнуть к Уловке) вызывает риск привлечь внимание Бога-машины.

Бросок: Интеллект + Оккультизм

Действие: пассивное

Результаты броска

Полный провал: Игрок переходит на следующую ступень шифра по описанным ниже правилам. Тем не менее, он проходит проверку Рассудка. Не стоит и говорить, что агенты Бога-машины узнают, что где-то рядом действует индивид, способный вмешиваться в процессы самой реальности.

Провал: Персонаж переходит на новую ступень шифра и привлекает внимание Бога-машины.

Успех: Персонажу удаётся ускользнуть от глаз Бога-машины… на этот раз.

Исключительный успех: Игрок может объявить *чистку*, сущность которой будет описана ниже.

Мы знаем, где ты

Нетрудно понять смысл фразы “герой привлекает внимание Бога-машины”, но как это выглядит? Старайтесь играть на лёгких, едва заметных переменах в окружающем мире. Телефон начинает звонить за спиной персонажа и сразу же замолкает. По телеэкранам пробегают странные волны. Радиосигналы искажаются. Все прохожие вдруг замолкают и поворачиваются к персонажу, однако тотчас же возвращаются к своим делам.

Создание персонажа

Создание полудемона проходит по тем же правилам, что и создание смертного персонажа – однако с некоторыми дополнениями.

• Прежде всего, решите, будет ли ваш персонаж Латентом, Исчадием или Фракталом.

Все персонажи обладают следующими качествами:

• Рассудком в качестве нравственной характеристики

• Способностью привлекать внимание Бога-машины

• Стигматой, которая принимает форму мелкого клейма: см. описание Сбоев в основной книге правил.

• Мистическим чутьём на Бога-машину.

Исчадия дополняют эти характеристики ещё двумя:

• Уловками. В начале игры вы выбираете одну Уловку самостоятельно, и ещё одну выбирает для вас Рассказчик. Эта вторая Уловка служит первым ключом к вашему шифру.

• Состоянием *На примете*.

Латенты не получают особых качеств помимо тех, которые перечислены выше. Однако если в ходе игры они переживают явное столкновение с агентами Бога-машины, их сущность наконец раскрывается, превращая их в полнокровных Исчадий. Это наделяет их одной Уловкой, Состоянием *На примете* и доступом к особым Преимуществам Исчадий.

Фракталы приобретают три следующие характеристики:

• Уловки. Одну вы выбираете сами, и ещё две определяет Рассказчик. Последние две становятся для вас первым и вторым ключом к шифру.

• Состоянием *В списке.*

• Первым Сплетением.

Шифр полудемона

По большей части, демонам ничего не известно о планах и намерениях Бога-машины. Это утверждение вдвойне справедливо по отношению к планам Бога-машины на полудемонов. По этой причине необходимо сделать одну важнейшую оговорку. Ниже предложено несколько фактов, раскрывающих замысел Бога-машины в отношении демонов-полукровок. Тем не менее, как и в случае с любой другой “официальной информацией” о глобальных событиях Мира Тьмы, вы ничуть не обязаны следовать этим фактам, если считаете их неподходящими для своей хроники. Вы всегда вольны изменить эти сведения или даже проигнорировать их целиком.

Шифр полудемонов отличается от аналогичной характеристики демонов в том отношении, что он отражает пригодность героя для планов Бога-машины. В сущности, персонаж может даже не замечать, что по мере развития шифра его связь с процессами и операциями Великой машины становится всё плотнее.

Как уже можно было прочитать выше, персонаж рискует развитием шифра всякий раз, когда он привлекает внимание ангелов. Тем не менее, это внимание далеко не всегда – если вообще когда-либо – выражается в нападении на персонажа. Вместо этого Бог-машина собирает данные о полудемоне, приближаясь к активации его внутренней программы. Как только это произойдёт, персонаж фактически станет спящим агентом Бога-машины.

Каждому из четырёх ключей шифра соответствует своё Состояние. Обратите внимание, что Латенты лишены шифра, однако автоматически начинают собирать его при превращении в Исчадий.

Каждое из этих Состояний *всегда* прогрессирует в следующем порядке:

• На примете
• В списке
• Изучение
• Активация

На примете

Бог-машина знает о существовании полудемона и дарует ему знание одной Уловки (которую выбирает Рассказчик). Проверки на избежание внимания проходят со штрафом -1.

Веха: недоступна

Избавление: Персонаж приобретает следующее Состояние или проводит *чистку*, полностью освобождаясь от контроля Бога-машины.

В списке

Бог-машина знает имя персонажа и уделяет достаточно внимания его деятельности, чтобы иметь приблизительное представление о событиях его жизни. Если персонаж погибнет, Бог-машина даже пошлёт ангела расследовать обстоятельства его смерти. Герой узнаёт новую Уловку и составляет Сплетение.

Проверки на избежание внимания по-прежнему проходят со штрафом -1.

Веха: недоступна

Избавление: Персонаж приобретает следующее Состояние или проводит *чистку*, получая Состояние *На примете.*

Изучение

Бог-машина следит за текущей деятельностью персонажа и знает его местонахождение. Если персонаж находится в опасности, Бог-машина может послать ангела, чтобы помочь ему. Полудемон узнаёт третью Уловку и составляет второе Сплетение. Попытки не привлекать внимания получают штраф -2.

Кроме того, персонаж становится опасным для прикрытия других демонов. Если в пределах видимости персонажа кто-либо из Мятежных проходит проверку Прикрытия, она получает штраф -1.

Избавление: Персонаж приобретает следующее Состояние или проводит *чистку*, получая Состояние *В списке.*

Активация (постоянное)

Творец завершает шифр протагониста и приводит свои планы в действие. Персонаж узнаёт четвёртую Уловку и составляет третье Сплетение, однако отныне Бог-машина может подталкивать персонажа к выполнению своих таинственных поручений.

Один раз за сессию Рассказчик может предпринять одно действие от лица персонажа. Например, герой зажигает свет в определённой комнате дома перед тем, как идти спать, или делает телефонный звонок, или каким-либо иным образом взаимодействует с окружающим миром, не отдавая себе в этом отчёта. Хотя персонаж (и игрок) может этого не понимать, его действия косвенно служат интересам Бога-машины. Штраф на избежание внимания всё так же равен -2.

Веха: Рассказчик выполняет определённое действие от лица персонажа.

Избавление: Либо персонаж умирает, либо Творец решает отпустить его. Так или иначе, герой не может провести *чистку* и вернуться к Состоянию *Изучение* по собственной воле.

Сплетения

Хотя полудемоны составляют шифры практически тем же образом, что и Мятежные (даже если они получают ключи напрямую через приобретение Состояний), некоторые Уловки никогда не могут появиться в их шифрах. Это касается *Вмешательства*, *Голоса из машины* и других Уловок, позволяющих управлять процессами Бога-машины.

Сплетения полудемонов никогда не требуют вложения очков Эфира, если только Рассказчик не решает сделать исключение для особенно мощной способности.

Наконец, иногда вместо Сплетений Бог-машина дарует потомкам демонов всевозможные Преимущества. В этом случае персонаж может получить Союзников, Контактов, Известность, Наставника, Альтернативную личность, Посвящение, Слуг, Ресурсы, Укрытие, Персонал, Статус или Настоящего друга. Уровень такого Преимущества определяет Рассказчик. Это зависит от силы Сплетения, от которого отказывается игрок, однако даже приобретение пятого уровня в том или ином Преимуществе можно считать допустимой наградой.

Чистка

Если персонаж чувствует, что Бог-машина начал следить за ним (даже если он не в курсе существования *самого* Бога-машины и замечает лишь ангелов или странные взгляды прохожих), он может проникнуть в ближайшую Инфраструктуру и попытаться удалить из неё информацию о себе.

Эта задача требует продолжительной проверки Манипулирования + Оккультизма. Всего нужно накопить 4 успеха на первом уровне шифра, 8 на втором или 12 на третьем. Протагонисты, получившие Состояние *Активация*, не способны объявлять чистку. Каждый бросок отражает 10 минут работы.

Результаты броска

Полный провал: Игрок проходит новую проверку на избежание внимания.

Провал: Игрок или отказывается от продолжения чистки, или приобретает любое негативное Состояние.

Успех: Персонаж избавляется от текущего Состояния и получает более раннее. Хотя он может попытаться избавиться и от него, попытки провести чистку в пределах той же Инфраструктуры вызывают подозрения у Великой машины и проходят со штрафом -4.

Исключительный успех: Персонаж может провести чистку ещё одного Состояния без вышеупомянутого модификатора.

Состояния беременности

При грамотном повествовании беременность не нуждается в игромеханическом отражении. Тем не менее, следующие три Состояния могут придать значимости тем тяготам – и радостям, – которые переживает беременная женщина... или демон.

Первый триместр (постоянное)

На данном этапе женщина может не осознавать, что она беременна. Вместе с тем, она регулярно чувствует тошноту, усталость и гриппоподобные симптомы. В результате этого изнурительного воздействия она получает штраф -1 к Инициативе и проверкам Выносливости. С другой стороны, большинство беременных видят необычайно яркие сны. В результате этих снов женщина приобретает дополнительное очко Воли всякий раз, когда ей удаётся поспать в течение четырёх часов (или более).

Веха: Вы получаете Веху, когда впервые узнаёте, что ждёте ребёнка.

Избавление: Начало следующего триместра или потеря плода.

Второй триместр (постоянное)

Второй триместр вызывает чувство освобождения. Беременная женщина чувствует себя энергичной и изобретательной, иногда даже испытывая творческое вдохновение. Игрок

добавляет один дайс к проверкам Выносливости в течение всего триместра (хотя это не увеличивает Здоровье протагониста). Вместе с тем, в этот период беременная получает штраф -2 ко всем продолжительным действиям, поскольку любая трудная задача заставляет её обращаться к мыслям о тяготах обозримого будущего.

Веха: Один раз за триместр женщина получает Веху, когда чувствует, как ребёнок толкается у неё в утробе.

Избавление: Начало следующего триместра или потеря плода.

Третий триместр (постоянное)

На этом этапе женщина обращается внутрь себя. Её мысли становятся более сосредоточенными и определёнными. Она получает +1 дайс к проверкам Сообразительности и Самообладания. В то же время, из-за постоянного беспокойства она становится более рассеянной и забывчивой, что вычитает -1 дайс из проверок Ловкости и Решительности.

Веха: Когда женщина наконец рожает ребёнка, она получает Веху. Если хотите, вы можете не отыгрывать этот момент, а перенести его в период “затишья” между игровыми встречами.

Избавление: Рождение ребёнка или потеря плода.